

**PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN LCD DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA TEMA 6
SUB TEMA 1 (SUHU DAN KALOR) DI KELAS V
MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

MERLIN AGUSTIN
NPM. 1311100226

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H/2020 M**

**PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN LCD DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA TEMA 6
SUB TEMA 1 (SUHU DAN KALOR) DI KELAS V
MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dosen Pembimbing I : Baharuddin, M.Pd
Dosen Pembimbing II : Dr. Nur Asiah, M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H/2020M**

ABSTRAK
PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN LCD DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA TEMA 6 SUB TEMA 1 (SUHU
DAN KALOR) DI KELAS V MIN 6 BANDAR LAMPUNG

Oleh:
Merlin Agustin

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta pencapaian nilai hasil belajar peserta didik masih banyak yang rendah. Penerapan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran IPA adalah Media Audio Visual (LCD). Untuk itu media ini digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 6 Bandar Lampung agar dapat berhasil sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan. Rumusan masalah penelitian adalah Apakah Penerapan Media Audio Visual dengan LCD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema 6 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di Kelas V MIN 6 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Penerapan Media Audio Visual dengan LCD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema 6 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di Kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang berfokus pada situasi kelas atau lazim disebut dengan *Classroom Action Research*. Sampel yang diteliti yaitu seluruh kelas V MIN 6 Bandar Lampung yang berjumlah 120 peserta didik. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, test dan dokumentasi.

Hasil penelitian diperoleh peningkatan hasil belajar dari 28 peserta didik di siklus 1 yang memperoleh kriteria ketuntasan hanya 8 peserta didik atau 28,5714% dan mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus 2 yakni 23 peserta didik atau 82,1428,%. Pada penelitian tindakan ini berakhir di siklus 2 yang mengalami peningkatan 53,5 % berasal dari 15 peserta didik memperoleh kriteria tuntas antara siklus 1 dengan siklus 2, dan terjadi peningkatan yang sebelumnya di siklus 1 dengan rata-rata 71,43 menjadi sangat baik pada siklus 2 dengan mengalami peningkatan rata-rata 79,14. Artinya bahwa “penerapan Media Audio Visual dengan LCD ini dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Tema 1 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di kelas V MIN 6 Bandar Lampung.”.

Kata Kunci : Media Audio Visual (LCD), Hasil Belajar, IPA.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN LCD
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA
TEMA 6 SUB TEMA 1 (SUHU DAN KALOR) DI KELAS
V MIN 6 BANDAR LAMPUNG**

Nama : MERLIN AGUSTIN
NPM : 1311100226
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Baharuddin, M.Pd
NIP. 198108162009121002

Pembimbing II

Nur Asiah, M.Ag
NIP. 197107092002122001

Mengetahui:
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 1969100319970222002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **"PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN LCD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA TEMA 6 SUBTEMA 1 (SUHU DAN KALOR) DI KELAS V MIN 6 BANDAR LAMPUNG"**. Disusun oleh **MERLIN AGUSTIN, NPM: 1311100226**, Jurusan **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah pada hari/tanggal: **Jum'at, 31 Januari 2020, Pukul : 08.00 s/d 10.00 WIB** di Ruang **Sidang Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Dr. H. Subandi, MM

Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

Penguji Utama : Ida Fiteriani, M.Pd

Penguji Pendamping I : Baharuddin, M.Pd

Penguji Pendamping II : Dr. Nur Asiah, M. Ag

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

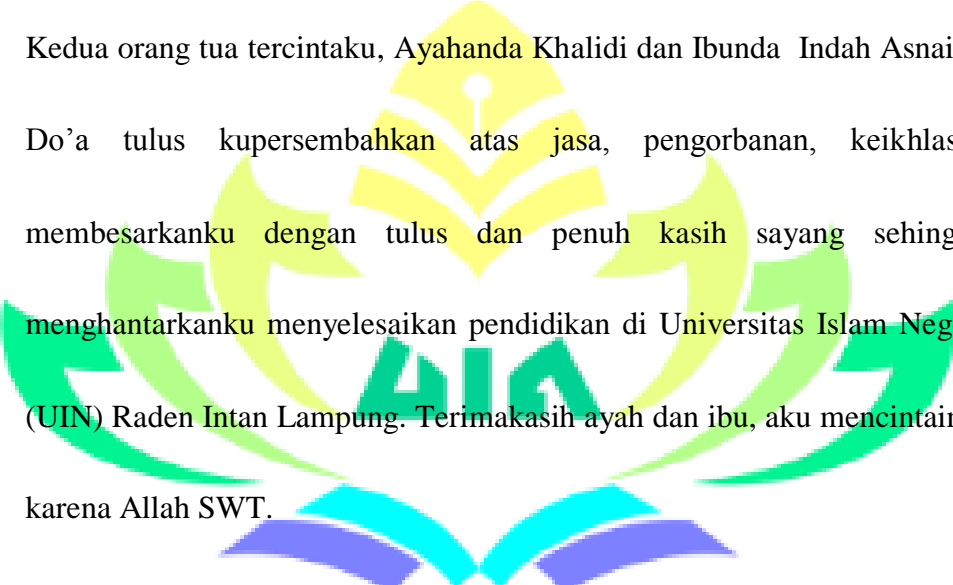


Prof. Dr. H. Nur Diana, M.Pd
NIP. 196408251988032002

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, segala limpahan berkah, nikmat, cinta, kemudahan, kedamaian, keindahan, dalam menjalani dan memaknai kehidupan ini. Serta rasa sayang dan perlindungannya yang selalu mengiringi disetiap langkah kaki ini. Maka dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua tercintaku, Ayahanda Khalidi dan Ibunda Indah Asnaini.



Do'a tulus kupersembahkan atas jasa, pengorbanan, keikhlasan membesarkanku dengan tulus dan penuh kasih sayang sehingga menghantarkanku menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Terimakasih ayah dan ibu, aku mencintaimu karena Allah SWT.

2. Untuk adiku Megi Hendi Akbar, paman-pamanku, bibi-bibiku, serta keponakanku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu serta suamiku Andri Aprianto, S.Pd dan putra tersayangku Ammirul Muzzammil, terimakasih telah mendukung akademiku, baik materi, doa dan harapan serta motivasi dengan penuh cinta
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang selalu kebanggakan tempatku menimba ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

Halaman

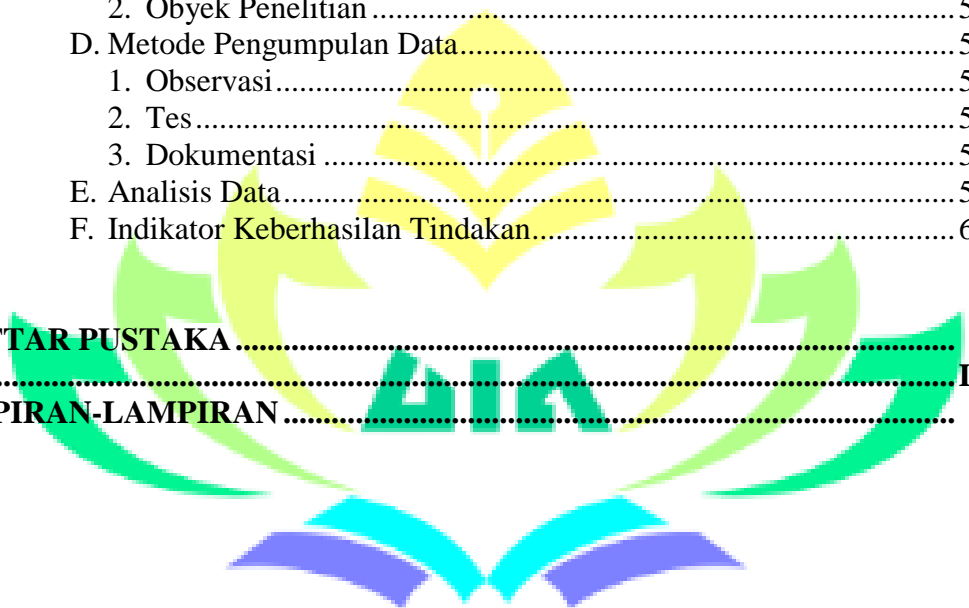
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	
HALAMAN PENGESAHAN	
MOTTO	
PERSEMBAHAN.....	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL.....	
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR LAMPIRAN	
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	9
 BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Media	11
1. Pengertian Media	11
2. Macam-Macam Media	14
B. Media Audio Visual.....	15
1. Pengertian Audio Visual	15
2. Langkah-Langkah Media Audio Visual	17
3. Manfaat Media Audio Visual.....	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual	19
5. Jenis – Jenis Media Audio Visual	20
6. Film Kartun	21
C. Belajar dan Hasil Belajar	25
1. Pengertian Belajar	25
2. Prinsip Belajar	25
3. Ciri-Ciri Belajar	27
4. Hasil Belajar.....	28
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
D. Pembelajaran IPA di SD/MI	30
1. Hakikat IPA.....	30
2. Pengertian IPA di SD/MI.....	33
3. Tujuan Pembelajaran IPA SD/MI	35
4. Komponen-komponen pembelajaran IPA.....	37

5. Materi IPA SD/MI.....	41
E. Penelitian Relevan	43
F. Kerangka Berfikir	44
G. Hipotesis Penelitian	47

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Pengertian Metode Penelitian	48
1. Menyusun Perencanaan.....	49
2. Tindakan.....	49
3. Observasi.....	50
4. Refleksi	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	54
1. Subjek Penelitian.....	54
2. Obyek Penelitian	55
D. Metode Pengumpulan Data.....	55
1. Observasi.....	55
2. Tes	57
3. Dokumentasi	57
E. Analisis Data.....	58
F. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	61

DAFTAR PUSTAKA	L
AMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 : Nilai Tugas Harian Keseluruhan Peserta Didik Kelas V	7
Tabel 1.2 : Nilai Rekapitulasi Tugas Harian Peserta Didik Kelas V	8
Tabel 3.1 : Rincian Kegiatan Persiklus	50
Tabel 3.2 : Matrik Rencana Kegiatan Penelitian	51



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.2 : Kerangka Berfikir45

Gambar 3.1 : Tahapan dalam siklus penelitian tindakan kelas (PTK)
.....53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pendidikan ditunjukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia indonesia melalui upaya peningkatan kualitas pendidikan pada semua jenjang pendidikan, terutama yang memerlukan perhatian yang serius membangun kualitas pembelajaran di dalam kelas, sebab tidak bisa dipungkiri berawal dari ruang kelas sebagai miniatur proses pembelajaran yang berkualitas akan tercapainya mutu pendidikan secara umum.

Pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Dalam proses interaksi pendidikan tersebut terdapat

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sisetem Pendidikan Nasional*, Pasal 1 Ayat 1.

beberapa komponen pembelajaran yang saling berhubungan, seperti penggunaan model, metode, strategi, media, bahan ajar, perangkat pembelajaran (RPP, LKS,dll) hingga alat evaluasi hasil belajar.

Proses pembelajaran yang saling berhubungan memberikan inovasi perbaikan dan pembenahan menuju peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Terlebih dalam penggunaan model pembelajaran senantiasa diusahakan untuk dikembangkan guna semakin memacu keaktifan peserta didik dalam belajar. Hal ini penting diupayakan, sebab filosofis belajar adalah peserta didik sebagai subjek (pelaku) belajar. Ketika mereka secara aktif, mereka secara langsung telah mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap segala sesuatu dan ini menjadi modal besar mereka untuk belajar lebih banyak.²

Maka dalam usaha mendorong partisipasi peserta didik dalam belajar, guru memegang peran utama dalam memilih metode atau model pembelajaran yang pas. Dalam UU No. 14 tahun 2005 dijelaskan bahwa sebagai agen pembelajaran, guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran pendidikan, sehingga tidak mengherankan jika kemudian guru menjadi pihak yang dianggap paling bertanggung jawab terhadap baik-buruknya kualitas pendidikan³. Oleh sebab itu, fungsi utama guru adalah meningkatkan mutu pendidikan nasional salah satunya dalam pemilihan

² Ida Fiteriani, “ Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN Bandar Lampung”, *Jurnal : Terampil*, Vol 04 No. 2 (Oktober 2017), h. 2.

³ Nur Asiah, “Paradigma Kontemporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)”, *Jurnal: Terampil*, Volume 3 Nomor 2 Desember 2016, p-ISSN: 2355-1925, h. 239-260.

media pembelajaran yang digunakan. Apabila media yang digunakan tidak sesuai akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ini banyak sekali ragamnya. Namun intinya, satu dengan lainnya saling melengkapi dan mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, pengetahuan guru untuk menvariatifkannya sangat diperlukan agar tercapai pembelajaran yang efektif sesuai sasaran.⁴ Dalam agama islam, perintah untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif berkorelasi langsung dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Sebagaimana firman Allah Subhanawata'ala dalam Qs. An-Nahl ayat 125 yang artinya sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.

Berdasarkan ayat diatas, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagaian dari proses penunjang pembelajaran bagi guru untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu sesuai karakteristik materi yang akan diberikan. Dalam proses tersebut, ranah psikologi pun sangat diperlukan untuk memahami keadaan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan.⁵ Dewasa

⁴ Op. Cit. h. 3.

⁵ Dr. Chairul Anwar, *Teori-teori pendidikan* (Jakarta :IRCiSoD, 2017), h.13

ini, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan (IPA), Media Audio Visual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.⁶ Berdasarkan Media pembelajaran ini, dalam proses pembelajaran IPA akan lebih bermakna jika peserta didik membangun konsep yang ada dalam dirinya dengan melakukan proses membentuk hubungan terhadap pengalaman, fenomena-fenomena yang mereka jumpai, dan fakta-fakta baru ke dalam pengertian yang telah dimilikinya.

Pembelajaran IPA dengan menggunakan Media pembelajaran akan meningkatkan resitasi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dimana proses pembelajaran IPA bertujuan untuk memahami gejala-gejala alam sehingga terjadi perubahan pemahaman terhadap konsep IPA pada diri peserta didik akibat dari proses belajar IPA dilingkungan. Menurut teori perkembangan kognitif pada pendidikan IPA, konsep IPA dapat berkembang baik, hanya bila pengalaman langsung mendahului pengenalan generalisasi-generalisasi abstrak.⁷ Hasil Pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran IPA. Hasil Belajar yang dipelajari disekolah akan dapat digunakan peserta

⁶ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Fadli, Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 52.

⁷ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Indeks, 2016), h. 6.

didik dalam memecahkan masalah yang mereka jumpai di kehidupan mereka.⁸

Dengan melihat karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar, mengacu pada teori peaget, pemikiran anak-anak di usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasioanl (*Concrete Operasional Thought*), yaitu masa dimana aktivitas mental anak berfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialami.⁹ Operasional kontret berarti aktifitas mental yang difokuskan pada objek dan peristiwa peristiwa nyata atau konkret dapat diukur, maka dalam membantu berkembang kognitif peserta didik usia sekolah dasar pada pemahaman materi IPA di butuhkanlah sebuah media atau alat bantu pembelajaran dalam proses belajarnya. Adanya suatu media akan membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerima apa yang telah disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Menurut Azhar Arsad, penggunaan media pembelajaran membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.¹⁰ Sedangkan alat bantu pendidikan yang digunakan guru yang sering disebut alat peraga yang berfungsi untuk membantu dan meragakan sesuatu dalam proses pendidikan. Karena alat peraga pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran lebih efektif dengan meningkatkan semangat belajar

⁸ Asih Widi Wisudawati, Eka Sulstyowati, *Metodelogi pemebelajaran IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), h. 38.

⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Siswa*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2014), h. 104.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), h. 19-20.

peserta didik, dan memungkinkan mengajar lebih sistematis dan teratur¹¹. Sedangkan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk tingkatan SD/MI sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berfikir konkret belum mampu berfikir abstrak. Ketidakmampuan guru menjelaskan sesuatu bahan ajar dapat diwakili dengan adanya peranan media. Nilai praktis media terlihat dari manfaat bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.¹²

Media *Audio-Visual*, media ini adalah media visual yang di kombinasikan dengan penggunaan suara. Dilihat dari sifat pesan yang di terimanya media audio visual ini menerima pesan verbal-non verbal. Pesan verbal yakni bahasa lisan atau kata-kata sedangkan non verbal ialah bunyi-bunyian dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, music, dan lain-lain. Tujuan media audio visual untuk dapat membantu terjadinya komunikasi dan menciptakan suasana yang tidak monoton dan menjenuhkan. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa tidak hanya mendengarkan guru menerangkan saja, tetapi diperlukan keaktifan siswa di dalam proses belajar mengajar. Sehingga terjalin interaksi baik antara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru.¹³ Oleh karena itu media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran menyimak agar mempermudah peserta didik salah satunya dengan menggunakan media video IPA dengan ditampilkan melalui LCD sehingga pada dilihat layaknya belajar menghadap papan tulis didepan peserta didik.

¹¹ Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran*, (Kata Pena, 2017), h. 23.

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Op Cit.*, h. 137.

¹³ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 33.

Penulis menyimpulkan media audio visual ialah media yang mengandalkan suara dan penglihatan atau berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul ***“Penerapan Media Audio Visual dengan LCD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema 6 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di Kelas V MIN 6 Bandar Lampung.***

Tabel 1.1
Nilai Tugas Harian Keseluruhan Peserta Didik Kelas V
MIN 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019¹⁴

NO	Nilai	Kelas				Jumlah peserta didik
		VA	VB	V C	V D	
1	80	3	0	5	7	15
2	76	5	1	1	2	6
3	70	2	3	0	0	4
4	68	-	0	0	4	5
5	65	14	6	2	2	12
6	62	-	3	1	0	6
7	60	2	4	4	5	16
8	58	-	3	7	3	20
9	50	1	4	2	5	12
10	52	-	4	4	0	14
11	40	1	2	4	2	10
		30	30	30	30	120

Sumber: Dokumentasi nilai mata pelajaran IPA kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

Tabel 1.2
Nilai Rekapitulasi Tugas Harian Peserta Didik Kelas V
MIN 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019¹⁵

¹⁴ Data Dokumentasi nilai Tugas harian kelas II MIN 6 Bandarlampung

¹⁵ Data Dokumentasi nilai Tugas harian kelas V MIN 6 Bandarlampung

NO	Kelas	KKM	Nilai Peserta Didik (x)		Jumlah
			$X < 70$	$X \geq 70$	
1	V A	70	18	10	28
2	V B	70	29	1	30
3	V C	70	24	6	30
4	V D	70	21	9	30
Jumlah			99	21	120

Sumber: Dokumentasi Rekaptulasi nilai nilai mata pelajaran IPA kelas V MIN 6 Bandar Lampung

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain sebagai berikut:

1. Dalam situasi belajar mengajar yang kurang kondusif membuat peserta didik justru melakukan aktivitas yang tidak bermanfaat, sehingga hasil belajar tidak maksimal, dan media yang digunakan guru belum berhasil secara maksimal.
2. Guru kurang mengkondisikan peserta didik disaat proses belajar mengajar, sehingga peserta didik tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi, sehingga hasil belajar tidak maksimal.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik, karena peserta didik di saat proses belajar mengajar tidak terfokus pada guru, sehingga media yang dipakai guru belum berhasil secara maksimal.
4. Kurangnya aktivitas keterampilan guru dalam menggunakan media, sehingga hasil belajar peserta didik tidak berhasil secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut: Penerapan Media Audio Visual dengan LCD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema 6 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di Kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang, dan identifikasi masalah diatas maka perumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah Penerapan Media Audio Visual dengan LCD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema 6 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di Kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan di atas, penelitian bertujuan: Untuk Penerapan Media Audio Visual dengan LCD dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema 6 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di Kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di uraikan di atas, maka peneliti mengharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

a. Guru

- 1) Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru SD/MI memiliki pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru SD/MI memiliki pengetahuan tentang penggunaan media yang tepat untuk membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi.

b. Siswa

- 1) Melalui penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan mengingat materi pelajaran karena pembelajaran diikuti dengan penggunaan media Audio Visual film animasi.
- 2) Pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat menarik perhatian siswa, sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

c. Peneliti

Akan bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan serta memiliki gambaran dan mendapat pengalaman nyata juga dapat memilih dan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran IPA jika menjadi guru di SD/MI.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti “tengah” “perantara atau pengantar”. Sedangkan dalam bahasa arab kata media yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely, Media merupakan manusia, materi, atau beberapa kejadian yang membangun kondisi untuk dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁶ Menurut Heinic dan Molend, bahwa media “jamak” yang disampaikan dari media latin diantaranya mengacu pada informasi pembawa yang mana antara sumber dan penerima.¹⁷ Media pendidikan dengan istilah lain yaitu sebagai alat bantu atau media komunikasi. Menurut Hamalik, mengungkapkan bahwasanya hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan adanya hasil yang optimal melalui penggunaan media komunikasi. Sedangkan media pembelajaran meliputi alat secara fisik. Alat secara fisik tersebut terdiri dari buku, tape recorder, kaset, camera, video, film, slide, foto, gambar, grafik televisi, dan komputer. Dan digunakan sebagai penyampaian isi materi pengajaran. Media bahkan sering

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013) Cet ke-16, h. 3.

¹⁷ Herlina “Improving Students’ Speaking Skill Through Audio Visual Media At 4 Thgrade Of Labschool Elementary School East Jakarta”, *The Second International Conference on Education and Language (2nd ICEL) Bandar Lampung University (UBL) Indonesia* ISSN 2303-1417, (2014) h. 89.

dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin tekne (bahasa Inggris “art”) dan logos (bahasa Indonesia “Ilmu”).¹⁸

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media atau media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Ada salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang media pembelajaran, Allah SWT berfirman:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَتَزَلُّنَا عَلَيْكَ
الْكِتَابَ تَنْبِيًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَنُذُرٍ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: (Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami, bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri (Q.S An-Nahl 16: 89).

Kemunculan media mempunyai arti yang sangat penting. Karena dalam pembelajaran di sekolah, ketidak jelasan bahan ajar yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara atau alat bantu. Alat bantu media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru

¹⁸ Azhar Arsyad, *Op Cit.*, h. 4.

ucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Dengan kehadiran media sangat berpengaruh dengan keabstrakan bahan ajar yang dapat dikonkretkan dengan media. Namun perlu di ingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaanya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Oleh sebab itu, tujuan pengajaran dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.¹⁹ Perkembangan media pendidikan pada mulanya hanya sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*), alat bantu seperti halnya alat bantu visual seperti media gambar, model, objek-objek, dan alat yang dapat memberikan pengalaman konkrit atau nyata. Namun dalam perkembangan teknologi masuklah pada pengaruh teknologi audio. Alat visual sebagai mengkonkretkan bahan ajar yang dilengkapi dengan alat audio yang kita kenal pada saat ini yaitu alat audio visual atau audio visual aids (AVA).²⁰

Dalam proses kegiatan pembelajaran, pemakaian kata media pembelajaran atau dapat dikatakan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan, alat peraga dan media penjelas. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun luar kelas. Media digunakan untuk berkomunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penekanan media pendidikan terdapat

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 121.

²⁰ Arief Sadiman dkk., *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya)* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 7.

pada visual dan audio. Sedangkan media pembelajaran terdapat pula istilah-istilah lain yang berkaitan dengan teknologi pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga.²¹ Manfaat dari penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih baik jika didesain sesuai cara manusia belajar.²²

2. Macam-Macam Media

Media yang telah di kenal ini tidak hanya terdiri dari dua jenis tetapi lebih dari itu. Macam- macam media di klasifikasikannya dengan cara dapat di lihat dari jenisnya, di lihat dari daya liputnya, dan dapat di lihat dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan di jelaskan pada pembahasan berikut:

- a. Di lihat dari jenisnya, media dibagi kedalam : media auditif, media visual dan media audio visual.
- b. Di lihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam: media dengan daya luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, dan media untuk pengajaran
- c. Di lihat dari bahan pembuatannya, media dibagi kedalam : media sederhana dan media kompleks.

Dari pembahasan di atas, sekiranya menjadi perhatian dan pertimbangan bagi guru ketika ingin memilih dan menggunakan media dalam

²¹ Azhar Arsyad, *Op Cit.*, h. 6.

²² Sohibun, Filza Yulina Ade, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*, Jurnal Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 02 (2) (2017) 121-129 (2017). h. 1.

pembelajaran. Karakteristik media yang mana dianggap tepat untuk mencapai tujuan pengajaran itulah media yang harus dipakai/digunakan.²³

Klasifikasi Media :

- 1) Audio visual gerak/diam.
- 2) Visual gerak/diam.
- 3) Audio cetak.

Pertimbangan Pemilihan Media :

- a) Tujuan yang ingin dicapai
- b) Sasaran-siswa
- c) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak)
- d) Keadaan lingkungan setempat
- e) Luas jangkauan yang ingin dilayani.²⁴

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Audio Visual

Menurut Wina Sanjaya, media audio visual ialah media yang mempunyai unsur suara yang dapat didengar dan unsur gambar yang dapat dilihat. Misalnya seperti, rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Selain itu, Menurut Themistoklis Semenderiadis Media audio-visual mempunyai peran guru dan peserta didik mempunyai peran penting dalam proses pendidikan. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada peserta

²³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain , *Op Cit.*, h. 124.

²⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2013), h. 152.

didik, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audiovisual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikiranya.²⁵

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang terdiri dari unsur suara (audio) yang dapat didengar dan unsur gambar (visual) dapat dilihat. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Teknologi audio visual yaitu cara yang dapat menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas memakai beberapa perangkat kelas selama proses pembelajaran. Misalnya seperti, mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran melalui audio visual lebih tepat menggunakan materi yang dapat menyerap melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.²⁶ Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut :

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Mereka menyajikan visual yang dinamis.

²⁵ Joni Purwono dan Sri Yutmini. 2014. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam" *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, ISSN: 2354-6441, h. 127 – 144.

²⁶ Azhar Arsyad, *Op Cit.*, h. 32.

- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Mereka merupakan presentasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.²⁷

2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengajar

Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media. Langkah-langkah itu sebagai berikut:

- a. *Merumuskan tujuan*, pembelajaran dengan memanfaatkan media
- b. *Persiapan guru*, guru memilih dan menetapkan media yang akan di manfaatkan untuk mencapai tujuan. Ada beberapa yang harus diperhatikan dan di pertimbangkan dalam hal prinsip pemilihan media.
- c. *Persiapan kelas*, yaitu dengan adanya peserta didik atau kelas hendaknya mempunyai persiapan sebelum menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.

²⁷ *Ibid*, h. 33.

- d. *Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media* pada penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru diuntut disini. Media sebagai penunjang oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan keefisiensi pencapaian tujuan.
- e. *Langkah kegiatan belajar siswa*, pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Media pembelajaran dapat dipraktikan ataupun guru langsung memanfaatkannya, dikelas atau diluar kelas.
- f. *Langkah evaluasi*, pembelajaran pada langkah ini melakukan evaluasi, sampai tujuan pengajaran tercapai. Sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya.²⁸

3. Manfaat Media Audio Visual :

Menurut Dale mengemukakan bahwa audio visual dapat memberikan manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, manfaatnya berikut ini:

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- c. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- d. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

²⁸ Syaiful bahri djamarah, *Op Cit.*, h. 136.

- e. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
- f. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa.²⁹

4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual

Menurut Suleiman, ada beberapa kelebihan menggunakan media audio visual antara lain sebagai berikut:

- a. Alat-alat audio visual dapat mempermudah dalam menyampaikan dan menerima informasi.
- b. Dapat memberi dorongan motivasi serta dapat membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki kepada pengertian yang lebih baik.
- c. Memperjelas hal-hal yang abstrak menjadi konkrit.
- d. Dapat di ulang dalam menambah kejelasan.
- e. Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjenuhkan untuk semua orang yang melihat.³⁰

Selain kelebihan-kelebihan diatas media audio visual pun mempunyai beberapa kekurangan atau kelemahan yaitu:

- a. Menekankan pentingnya materi ketimbang proses
- b. Harganya lebih relative mahal dari media-media lainnya.
- c. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.

²⁹ Azhar Arsyad, *Op Cit.*, h. 27.

³⁰ Retno Pritasari Dan Ari Susetyo Rukmi, "Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar" *JPGSD*. Vol. 02 No. 02 Tahun (2014), h. 3.

Dilihat dari beberapa kekurangan atau kelemahan yang ada, apabila guru memilih menggunakan media video, harus disesuaikan pula dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut, agar metode dan media yang dipilih oleh guru akan sesuai dengan mata pelajaran di sekolah tersebut.

5. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Media audio visual meliputi ke dua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi kedalam *Audio Visual Diam*, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara. Kedua, *Audio Visual Gerak*, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette”. Pembagian lain dari media ini adalah:

- a. Audio visual murni, yaitu baik suara maupun gambar berasal dari satu sumber yaitu seperti film, video cassette.
- b. Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambar dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsure gambarnya bersumber dari slides proyektor dan unsur suara suaranya bersumber dari tape recorder. Contoh lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.³¹

Dari beberapa jenis media audio visual di atas peneliti menggunakan media audio visual berupa film. Film termasuk dalam media audio visual karena mengintegrasikan sistem audio dan gambar/visual. Media audio visual yang digunakan berupa film kartun. Peneliti menyatakan bahwasanya yang

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, Op Cit., h. 125.

digunakan dalam media audio visual ini ialah media film kartun yang mana sebagai alat bantu bahan ajar pada saat pembelajaran berlangsung.

6. Film Kartun

Film pendidikan dapat dikatakan sebagai alat bantu yang efektif dalam mengajar. film yang diputar didepan peserta didik juga merupakan film yang mempunyai integral dari kegiatan belajar mengajar. Film sangat bermanfaat karena dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, menarik perhatian, penyajian mengajarnya lebih baik karena mengandung nilai-nilai rekreasi, menjelaskan hal-hal yang abstrak, sebagai pelengkap catatan, dan mengatasi rintangan bahasa.³²

Film kartun merupakan suatu kejadian atau peristiwa yang menarik. Film kartun juga biasa disebut dengan sebutan animasi karakter (character animation). Kartun sebagai salah satu komunikasi grafis interpretatif yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kemampuan dari kartun tersebut sangat besar sekali untuk menarik perhatian dan dapat mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan ke dalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan symbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan

³² Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 19.

dimengerti dengan cepat. Kalau isi pesan sampai ke hati akan berkesan lama didalam ingatan penyimak.¹⁸³³

Menurut Sibero, “Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi 2 Dimensi atau 3 Dimensi (2D) (3D). Kata *Animasi* diartikan untuk memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu. Sedangkan menurut Candra, *Animasi* adalah sebuah rangkaian gambar atau obyek yang bergerak dan seolah-olah hidup. Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya”.³⁴

Menurut Darmawan mengungkapkan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Sedangkan Menurut Ahmadzeni film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).³⁵

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan film kartun ialah sejenis gambar-gambar video menarik yang bersifat jenaka, dapat juga sebagai bahan hiburan. Film kartun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik, maupun bagi masyarakat luas.

Menurut waluyanto, Media film kartun mempunyai cara untuk mengatasi beberapa masalah, karena media film kartun memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut:

³³ Arief Sadiman dkk, *Op Cit.*, h. 45.

³⁴ Ida Karunia, “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VA SDN Balas klumprik I No.434 Surabaya” *Jurnal Penggunaan Media Film Kartun*, Vol. 2 No. 2, (2014) h. 3

³⁵ Weni Tria Anugrah Putri Dan Sri Hariani “Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar” *Jurnal Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak*, No. 3170-5419 , (2014) h. 2.

- a. Lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik.
- b. Efektif langsung pada sasaran yang dituju.
- c. Efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi.
- d. Lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal.
- e. Dapat diproduksi setiapwaktu
- f. Dapat dikombinasikan dengan live action.
- g. kaya akan ekspresi warna.³⁶

Film atau gambar yang ada didalam proyeksi melalui proyektor sehingga pada layar terdapat gambar-gambar atau video yang terlihat hidup. Kemampuan film dan video dapat menampilkan gambar agar terlihat hidup/nyata dengar suara yang memberikan daya tarik tersendiri. Media film dan video pada umumnya digunakan untuk tujuan yang dapat menghibur, sebagai moment dokumentasi serta dapat menjadi pembelajaran pendidikan. Didalam film dan video ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu. Keuntungan film dan video sebagai berikut:

- a. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka berdiskusi, membaca dan lain-lain. Film juga termasuk dapat menggantikan alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.

³⁶ Ida karunia, *Op Cit.*, h. 4.

- b. Menggambarkan suatu keadaan secara tepat yang dapat dilihat atau disaksikan secara berulang-ulang. Misalnya, cara yang benar dalam berwudhu.
- c. Mendorong dan meningkatkan motivasi dalam menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- d. Film dan video, mengandung nilai-nilai positif dan dapat mengundang pemikiran dan bahan pembahasan dalam kelompok.
- e. Film yang biasanya kecepatan normal memakan waktu satu minggu ini bisa ditampilkan dalam satu atau lima menit saja.³⁷

Disamping itu, film dan video juga mempunyai keterbatasan atau kelemahan pada saat menggunakan film atau video tersebut:

- a. Pada saat film ditayangkan, gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- b. Memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video dirancang atau diproduksi sendiri.³⁸

Peneliti memfokuskan pada film animasi/kartun. Menurut peneliti, film/video dan animasi/kartun merupakan bahan ajar yang berupa menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan pada

³⁷ Azhar Arsyad, *Op Cit.*, h. 50.

³⁸ *bid.*, h. 51.

saat pembelajaran berlangsung. Film kartun ini berupa cerita anak maupun cerita rakyat.

C. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perilaku berkat pengalaman dan latihan.³⁹ Belajar dalam identitas berarti kegiatan psiko-pisiksosial menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya, kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan belajar dan tugas-tugas sekolah.⁴⁰

Menurut Gagne dalam Suprijono bahwa belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.⁴¹ Belajar menurutnya adalah suatu yang diperoleh individu melalui penalaran sendiri berdasarkan aktivitas yang dilakukannya.

Berdasarkan pendapat ahli-ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu meliputi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Dengan belajar

³⁹ Syaiful Bahri D. dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 10

⁴⁰ Agus Suprijoyo, *Cooperatif learning teori dan aplikasi paikem ed revisi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h.3

⁴¹ Sudarwin Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 47

setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari sebelumnya serta mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, informasi dan pengalaman baik yang didapat maupun yang dialami dan dipengaruhi oleh lingkungan.

2. Prinsip Belajar

Menurut Hamalik menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.⁴²

- a. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
- b. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- c. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- d. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi.
- e. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh lingkungan.
- f. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materi dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- g. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman dan hasil diinginkan sesuai dengan kematangan murid.
- h. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui kemajuan.
- i. Proses belajar merupakan kesatuan dari berbagai prosedur.

⁴² Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 45

- j. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- k. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- l. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- m. Hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

3. Ciri - Ciri Belajar

Menurut Djamarah ciri-ciri belajar ada enam, yaitu sebagai berikut:⁴³

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek.

Ada beberapa perubahan tertentu yang dimaksudkan kedalam ciri-ciri belajar. Menurut Dimiyanti dan Mudjiono beberapa ciri-ciri belajar yaitu:⁴⁴

- 1) Untuk membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.

⁴³ Syaiful bahri djamarah dan amri zain, *strategi belajar mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta 2013), h. 24

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Solah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 45-47

- 2) Di desain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar dapat mencapai tujuan secara optimal.
- 3) Kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus.
- 4) Ditandai dengan aktivitas anak didik.
- 5) Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing.
- 6) Dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan disiplin.
- 7) Ada batas waktu.
- 8) Evaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu meliputi banyak hal diantaranya yaitu perubahan belajar secara sadar, fungsional, optimal, penggarapan mataeri yang khusus, ditandai dengan aktivitas anak didik, memiliki tujuan yang terarah, mencakup seluruh aspek, ada batas waktu dan evaluasi.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sedangkan menurut Hamalik bahwa hasil belajar

menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.⁴⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada dirinya. Baik perubahan tingkah lakunya maupun pengetahuannya. Hasil belajar merupakan Perubahan dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan tes yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pembelajaran pada suatu materi disebut juga penilaian kognitif, apabila hasil belajar tercapai dengan baik, maka sikap yang disebut juga dengan penilaian afektif dan tingkah lakunya yang disebut dengan penilaian psikomotorik akan berubah menjadi baik pula.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:⁴⁶

- a. Faktor *internal*: yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:⁴⁷

⁴⁵ *Ibid*, h. 46

⁴⁶ Slamato, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 54

- 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (Inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - 3) Faktor kelelahan
- b. Faktor *eksternal*: yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:⁴⁸
- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar, dan tugas rumah)

Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat). Berdasarkan pendapat ahli-ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari factor internal berupa jasmaniah, psikologis, kesehatan dan faktor eksternal berupa lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat termasuk di dalamnya model pembelajaran.

D. Pembelajaran IPA di SD/MI

1. Hakikat IPA

⁴⁷ *Ibid*, h. 54-59

⁴⁸ *Ibid*, h. 60-69

Hakikat IPA menurut Sutrisno, menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu : dipandang dari segi produk proses dan pengembangan sikap yang artinya belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait Ini berarti bahwa proses belajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut. IPA sebagai produk merupakan akumulasi hasil upaya para perintis IPA terdahulu dan umumnya telah tersusun secara lengkap dan sistematis dalam bentuk buku tes Buku tes IPA merupakan *body of knowledge* dari IPA^w

Bodywof knowledge yang definisikan oleh Subiyanto sebagai berikut :

- a. Suatu cabang pengetahuan yang menyangkut wfakta-fakta yang tesusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum.
- b. Pengetahuan yang didapatkan dengan jalan studi dan praktik
- c. Suatu cabang ilmu yang bersangkut-paut dengan observasi dan klasifikasi fakta-fakta, terutama dengan disusunnya hukum umum dengan induksi dan hipotesisi⁴⁹.

Seorang pendidik dalam pembelajaran IPA dituntut untuk dapat membawa peserta didiknya untuk memanfaatkan lingkungan sekitarnya

⁴⁹ Asih Widi Wisadawati & Eko Sulistyowati, *Op. Cit.*, h. 23.

sebagai sumber belajar Proses IPA tidak lain adalah metode ilmiah. Untuk anak SD, metode ilmiah dikembangkan secara bertahap dan berkesinambungan Sikap ilmiah adalah suatu sikap yang selalu ingin mendapatkan jawaban yang benar dari objek yang diamati. Sikap ilmiah dalam pembelajaran dapat dikembangkan melalui kegiatan diskusi percobaan, simulasi atau kegiatan di lapangan.

Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta proses pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk pelatihan berfikir melalui pertanyaan-pertanyaan Peserta didik diminta untuk membuat kaitan antara konsep-konsep dengan dibantu oleh guru sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Lebih lanjut, sebagai dasar untuk memahami karakteristik IPA menurut Jacobson & Bergman meliputi :

a. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip hukum, dan teori.

- b. Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya
- c. Sikap keteguhan hati keingintahuan, dan ketekunan dalam menyangkap rahasia alam.
- d. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagai atau beberapa saja.
- e. Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.⁵⁰

Menurut uraian hakikat IPA di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah dan menambah pengetahuan peserta didik yang diinginkan dengan merumuskan masalah menarik kesimpulan, sehingga mampu berfikir kritis melalui pembelajaran IPA.

2. Pengertian IPA di SD/MI

IPA adalah ilmu pengetahuan alam. Dalam “*Encyclopedia Britanica*” disebutkan bahwa IPA atau “*natural science*”

⁵⁰Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, h. 170.

adalah pengetahuan yang tersusun tentang gejala-gejala alam dan hubungan sebab-akibatnya antara gejala yang satu dengan yang lainnya.

Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam atau ilmu yang memiliki karakteristik khusus yang mempelajari fenomena alam yang aktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*eality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya⁵¹.

Pembelajaran IPA diartikan sebagai interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama seorang pendidik ilmu pengetahuan alam adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA yang terdiri atas tiga tahap yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran⁵².

Proses pembelajaran IPA harus memperhatikan karakteristik IPA sebagai proses adanya IPA sebagai produk. Objek proses belajar IPA meliputi kerja ilmiah (prosedur), sedang objek produk IPA adalah pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif IPA.

⁵¹ Asih Widi Wisadawati & Eko Sulistyowati, , *Op. Cit.*, h. 22.

⁵² *Ibid.*, h. 26

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2016, kompetensi dalam pembelajaran IPA SD/MI, dapat dipilahkan menjadi 5 (lima), yaitu:

- a. Mengusai pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan proses IPA.
- c. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai-nilai yang berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kesadaran tentang keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemampuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan serta pemanfaatannya bagi kehidupan nyata sehari-hari.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menerapkan iptek serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi⁵³.

Maka pembelajaran berbasis kompetensi menuntut peserta didik untuk menguasai konsep IPA setelah mempelajari materi pokok atau uraian materi pokok tertentu, penguasaan tersebut diperoleh melalui proses IPA antara lain eksperimen dan dapat menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar hal ini, pembelajaran IPA sangat penting dilakukan

3. Tujuan Pembelajaran IPA SD/MI

⁵³ Siti Fatonah dan Zuhdan K. Prasetyo, *Pembelajaran Sains*. (Yogyakarta: Ombak, 2014), h. 9- 10.

Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu karena belum dipisahkan secara mandiri seperti mata pelajaran kimia, biologi dan fisika. Bertitik tolak dari tujuan pengajaran IPA di sekolah, pada hakekatnya bahwa pembelajaran tidak akan menjadikan peserta didik sebagai ahli (expert) dalam bidang IPA tetapi mempersiapkan peserta didik agar memiliki literasi sains dan teknologi (melek ilmu dan teknologi). Peserta didik mampu memahami dirinya dan lingkungan sekitarnya melalui pengembangan keterampilan proses, sikap ilmiah keterampilan berpikir dan penguasaan konsep esensial untuk melakukan teknologi. Dengan kata lain bahwa peserta didik memiliki penguasaan (mastery) dan/atau pemahaman terhadap pengetahuan dan disiplin keilmuan.⁵⁴

Menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) dimaksudkan untuk:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesabaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

⁵⁴ Pramita Sylvia Dewi, "Peta Konsep Sebagai Pendukung Pembelajaran Dalam Memahami Pengetahuan Konsep Dasar Ipa Untuk Calon Guru Sekolah Dasar", Jurnal : Terampil Volume 3 Nomor 2 Desember 2016. h. 388.

- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.⁵⁵

Berdasarkan beberapa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa, disetiap pembelajaran IPA dapat mengembangkan keterampilan proses dan memberikan pengalaman terhadap proses menyelidiki alam sekitar. Sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Komponen-Komponen Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk proses dan sikap. Adapun penjelasannya sebagai berikut

a. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Produk

Yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk. Antara lain:

⁵⁵ Ahmad Susanto, Op. Cit., h. 171

fakta-fakta. Prinsip hukum, dan teori-teori IPA Jadi ada beberapa istilah yang dapat diambil dari pertain IPA sebagai Produk, Yaitu:

- 1) Fakta dalam IPA pernyataan-pernyataan tentang benda-benda yang benar-benar ada, atau peristiwa-peristiwa yang benar terjadi dan mudah dikonfirmasi secara objektif.
- 2) Konsep IPA merupakan suatu ide yang mempersatukan fakta-fakta IPA. Konsep merupakan hubungan antara fakat-fakta yang ada hubungannya.
- 3) Prinsip IPA yaitu generalisasi tentang hubungan di antara konsep-konsep IPA.
- 4) Hukum-hukum dalam (IPA), Prinsip-prinsip yang sudah diterima meskipun juga bersifat tentatif (sementara) akan tetapi karena mengalami pengujian yang berulang-ulang maka hukum-hukum bersifat kekal selambelum ada pembuktian yang lebih akurat dan logis.
- 5) Teori ilmiah merupakan kerangka yang lebih luas dari fakta-fakta, konsep prinsip yang saling berhubunga

b. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Proses

Yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan Adapun proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses

sains (*science process skills*) adalah keterampilan yang dilakukan oleh para ilmuawan, seperti mengamati, mengukur mengklasifikasikan, dan menyimpulkan.

Mengamati (observasi) adalah mengumpulkan semua informasi dengan pancaindra. Adapun penarikan kesimpulan (inferensi) adalah kesimpulan setelah melakukan observasi dan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Disamping kedua komponen ini sebagai keterampilan proses sains masih ada komponen lainnya seperti investigasi dan eksperimen. Akan tetapi yang menjadi dasar keterampilan proses ialah merumuskan hipotesis dan menginterpretasikan data melalui prosedur-prosedur tertentu seperti melakukan pengukuran dan percobaan.

c. Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Sikap

Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengomunikasikan hasil penelitiannya. Menurut Sulistyorini ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran IPA yaitu: sikap ingin tahu ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama tidak putus asa, tidak bersangka, mawas diri bertanggung jawab berpikir bebas dan kedisiplinan diri.

Sikap ilmiah itu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan peserta didik dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi,

percobaan, simulasi dan kegiatan proyek dilapangan Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitifnya Menurut piaget anak usia sekolah dasar yang berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 11 atau 12 tahun masuk dalam kategori *fase operasional konkret* Fase yang menunjukkan adanya sikap keingin tahuannya cukup tinggi untuk mengenali lingkungannya. Dalam kaitannya dengan tujuan pendidikan IPA, maka pada anak sekolah dasar peserta didik harus diberikan pengalaman serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan bersikap terhadap alam, sehingga dapat mengetahui rahasia dan gejala-gejala alam⁵⁶.

Berdasarkan komponen-komponen belajar IPA sebagai pengklasifikasian IPA sebagai produk, proses dan sikap seorang pendidik juga harus dapat aplikasi teori perkembangan kognitif pada pendidikan IPA, dengan begitu tujuan kurikulum pembelajaran IPA dapat tercapai, adapun teori perkembangan kognitif pada pendidikan IPA sebagai berikut :

- 1) Konsep IPA dapat berkembang baik, hanya bila pengalaman langsung mendahului pengalaman generalisasi-generalisasi abstrak. Metode seperti ini berlawanan dengan metode tradisional, dimana konsep IPA diperkenalkan secara verbal saja.

⁵⁶ Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, h. 167-170

2) Daur belajar yang mendorong perkembangan konsep IPA sebagai berikut:

(a) Eksplorasi, yaitu kegiatan dimana anak mengalami atau mengindra objek secara langsung. Pada langkah ini anak memperoleh informasi baru yang adakalanya bertentangan dengan konsep yang telah dimilikinya.

(b) Generalisasi, yaitu menarik kesimpulan dari beberapa informasi (pengalaman) yang tampaknya bertentangan dengan yang telah dimiliki anak.

(c) Deduksi, yaitu mengaplikasikan konsep baru (generalisasi) itu pada situasi dan kondisi baru.⁵⁷

Proses berfikir berkembang melalui tahap-tahap daur belajar ini mendorong perkembangan berfikir sistematis-deduktif, yakni anak dapat menganalisis objek IPA dari pemahaman umum hingga pemahaman khusus untuk tercapainya sebuah pembelajaran yang maksimal yakni aktif dan menarik.

5. Materi IPA SD/MI

Menurut kurikulum 2013 pembelajaran IPA disekolah dasar kelas V semester 2 membahas beberapa materi salah satunya mengenal Suhu & Kalor. Suhu & Kalor sering ditemui dilingkungan kehidupan sehari dalam pemanfaatan dan kegunaannya sangat banyak baik yang bersentungan langsung tapi manfaatnya banyak

⁵⁷ Usman Samatowa, *Op, Cit.*, h. 6-7

dirasakan. Mengenal Suhu & Kalor akan memberikan Pengetahuan dan kemudahan kepada peserta didik memahami apa itu tentang materi suhu dan kalor yang terdapat pada tema 6 sub tema 1 ini. Oleh sebab itu kajian tentang materi suhu dan kalor merupakan kajian yang perlu dipahami diketahui secara mendalam oleh peserta didik. Adapun sintak pembelajaran yang dilakukan dengan berbantu media audio visual dengan LCD :

- a. Peserta didik melakukan identifikasi dan klarifikasi.

Dalam langkah awal pembelajaran, peserta didik diberikan suatu gambaran mengenai suhu dan kalor berbentuk media atau alat peraga, langkah ini agar peserta didik tertarik untuk mengenalkan apa yang diamatinya.

- b. Peserta didik diminta membuat hipotesis

Pada tahapan ini peserta didik akan dibentuk kelompok-kelompok untuk menentukan hipotesis dari permasalahan yang diberikan oleh guru. Dalam penentuan hipotesis ini peserta didik juga akan berkolaborasi dengan guru dalam menyusun hipotesis.

- c. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan data

Data yang telah diperoleh sebelumnya melalui kajian pustaka, untuk selanjutnya peserta didik bersama kelompok akan diminta melakukan analisis data dalam bentuk diskusi.

- d. Peserta didik melakukan analisis data

Data yang telah diperoleh sebelumnya melalui kajian pustaka, untuk selanjutnya peserta didik bersama kelompok akan diminta melakukan analisis data dalam bentuk diskusi.

e. Peserta didik memberikan kesimpulan

Dalam langkah setiap kelompok peserta didik akan diminta untuk menerangkan hasil data yang telah dikumpulkan dan didiskusikan dalam bentuk presentasi dimana setiap kelompok harus memberikan pendapat mengenai apa yang telah didiskusikan. Dengan kegiatan ini kita dapat melihat sejauh mana pengetahuan peserta didik dalam memahami materi yang diamatinya melalui media atau alat peraga yang digunakan dalam film kartun yang ditayangkan dengan LCD yang mengandung materi suhu dan kalor.

E. Penelitian Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya yaitu:

1. Penelitian pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Hana Rohana dari Universitas Tanjungpura Pontianak yang berjudul *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian tersebut.⁵⁸
2. Penelitian kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Alphan Sahrudin, yang berjudul *” Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV-B melalui Pemanfaatan Media Audio-Visual (Film Projector) SD Negeri Kompleks IKIP 1 Kota Makassar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Media Audio-Visual (Film Projector)* dapat dijadikan sebagai salah satu

⁵⁸ Hana Rohana, “Berjudul *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV*”, skripsi : *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak 2014*.

media dalam meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran yang disampaikan.⁵⁹

3. Penelitian pertama Adalah skripsi yang di tulis oleh Novia Mekar Rosantiana dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pembelajaran Pkn di SMP Muhammadiyah 4 Semarang. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian tersebut.⁶⁰
4. Penelitian pertama Adalah skripsi yang di tulis oleh Putri Ayu Handayani dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang berjudul Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Tokoh-Tokoh Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI Muhammadiyah 05 Palirangan Payaman Solokuro Lamongan. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian tersebut.⁶¹

Berdasarkan penelitian relevan tersebut peneliti ingin menerapkan Media Audio Visual dengan LCD diharapkan dapat meningkatkan Hasil belajar IPA, judul penelitian belum pernah di angkat pada penelitian sebelumnya, jadi penelitian yang relevan di atas memberi gambaran langkah dan acuan, dalam proses penelitian yang akan peneliti terapkan.

F. Kerangka Berfikir.

Setelah mempelajari masalah pada BAB I dan mengkaji teori-teori pada BAB II dapat dikembangkan menjadi kerangka berpikir. Pembelajaran IPA seringkali mengalami kendala yang menyebabkan siswa menjadi tidak

⁵⁹ Alphan Sahrudin, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV-B melalui Pemanfaatan Media *Audio-Visual (Film Projector)* SD Negeri Kompleks IKIP 1 Kota Makassar", Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 2 Nomor 2 Oktober 2018 e-ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203.

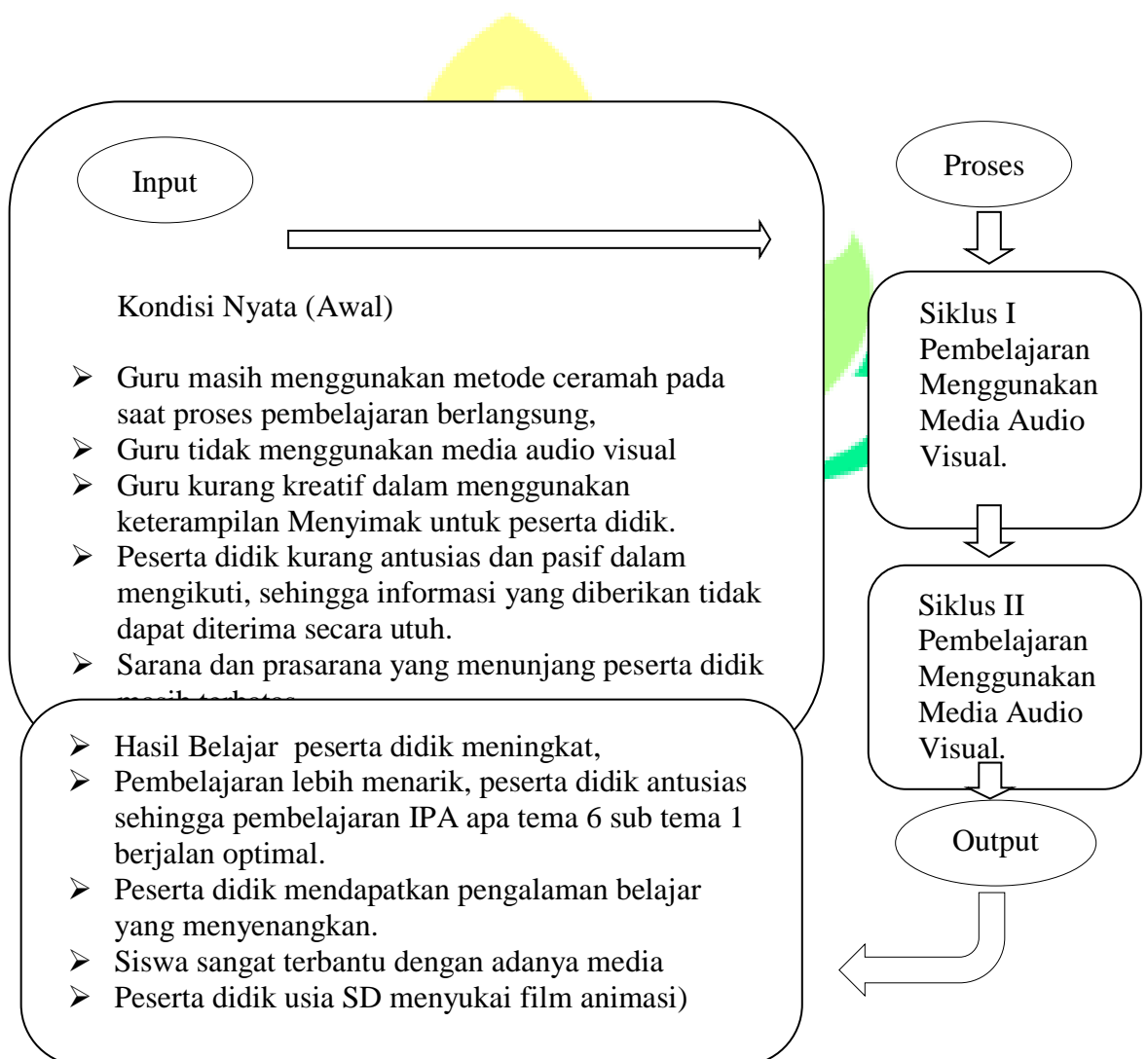
⁶⁰ Novia Mekar Rosantiana, "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran Pkn di SMP Muhammadiyah 4 Semarang". Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2016.

⁶¹ Putri Ayu Handayani "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Tokoh-Tokoh Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI Muhammadiyah 05 Palirangan Payaman Solokuro Lamongan". Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2018.

termotivasi dan merasakan kejenuhan. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Sehingga membuat siswa tidak berminat dan enggan mengikuti pembelajaran menyimak materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil simakan yang diperoleh siswa. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut, di dalam pembelajaran IPA guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang membuat siswa tertarik akan pelajaran.

Pendidik bertugas mengemas proses pembelajaran termasuk dalam hal ini menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menyenangkan, membangkitkan motivasi, dan menggairahkan. Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (aktivitas belajar). Jika kedua hal tersebut terus menerus terjadi maka bukan tidak mungkin prestasi siswa juga ikut turun, dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam standart kompetensi lulusan tidak dapat dipenuhi. Pembelajaran IPA dengan media animasi audio visual yang dilakukan peneliti diharapkan agar pembelajaran lebih menarik dan lebih variatif. Media audio visual adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan suara dan gambar disertai unsur gerak. Oleh karena itu berdasarkan asumsi sementara ada kecenderungan bahwa pembelajaran IPA menggunakan media audio visual lebih efektif dibandingkan tanpa media atau pembelajaran konvensional. Penjelasan lebih lanjut mengenai kerangka berpikir, akan dijelaskan di bawah ini:

Gambar 2.2 : Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 kerangka berfikir media audio visual

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti dari data yang terkumpul. Hipotesis dalam peneliti tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan memuat tindakan yang diusulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan. Untuk sampai pada pemilihan tindakan yang tepat, peneliti dapat mulai dengan menimbang prosedur-prosedur yang mungkin dapat dilaksanakan agar perbaikan yang diinginkan dapat dicapai. Dalam hal ini peneliti hendaknya mencari masukan dari orang-orang yang terkait dengan masalah penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui pengertian hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian, maka hipotesis tindakan penelitian tindakan kelas ini adalah : Penerapan Media Audio Visual dengan LCD dalam Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Tema 6 Sub tema 1 (Suhu dan Kalor) di Kelas V MIN 6 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijoyo, *Cooperatif learning teori dan aplikasi paikem ed revisi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Solah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Alphian Sahrudin, “*Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV-B melalui Pemanfaatan Media Audio-Visual (Film Projector) SD Negeri Kompleks IKIP 1 Kota Makassar*”, Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 2 Nomor 2 Oktober 2018 e-ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203.
- Arief Sadiman dkk., *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Asih Widi Wisudawati, Eka Sulstyowati, *Metodelogi pemebelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Berbantuan Google Drive*, Jurnal Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 02 (2) (2017) 121-129 (2017).
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2013.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Siswa*, Bandung : Remaja Rosda Karya, 2014.
- Dr. Chairul Anwar, *Teori-teori pendidikan*, Jakarta: IRCiSoD, 2017.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung :PT Alfabeta, 2013.
- Hana Rohana, “*Berjudul Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV*”, skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak 2014.
- Ida Fiteriani, “*Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA Di MIN Bandar Lampung*”, Jurnal : Terampil, Vol 04 No. 2 (Oktober 2017), h. 2.
- Ida Karunia, “*Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan; Menyimak Cerita Siswa Kelas VA SDN Balas klumprik I No.434 Surabaya*” Jurnal : Penggunaan Media Film Kartun, Vol. 2 No. 2, 2014.

- Imas Kurniasih, Berlin Sani, *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran*, Kata Pena, 2017.
- Joni Purwono dan Sri Yutmini. 2014. “*Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, ISSN: 2354-6441.
- Miftahul Huda, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*, Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar 2015.
- Milawati,ed. *Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stand Pada Peserta didik Kelas IV SDN No.1 Lende Kecamatan Sirenja*, Vol 4,No 8, *Jurnal Kreatif Taduloka Online*, ISSN 2354-614X
- Muhammad Ali Gunawan, *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Sosial*, Yogyakarta: Parama Publishing, 2015.
- Novia Mekar Rosantiana , “*Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran Pkn di SMP Muhammadiyah 4 Semarang*”. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2016.
- Nur Asiah, “*Paradigma Kontemporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*”, *Jurnal: Terampil*, Volume 3 Nomor 2 Desember 2016, p-ISSN: 2355-1925.
- Pramita Sylvia Dewi, “*Peta Konsep Sebagai Pendukung Pembelajaran Dalam Memahami Pengetahuan Konsep Dasar Ipa Untuk Calon Guru Sekolah Dasar*”, *Jurnal : Terampil* Volume 3 Nomor 2 Desember 2016.
- Putri Ayu Handayani “*Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakter Tokoh-Tokoh Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 MI Muhammadiyah 05 Palirangan Payaman Solokuro Lamongan*”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2018.
- Retno Pritasari Dan Ari Susetyo Rukmi, “*Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” *JPGSD*.Vol. 02 No. 02 Tahun 2014.
- Siti Fatonah dan Zuhdan K.Prasetyo, *Pembelajaran Sains*, Yogyakarta: Ombak, 2014.
- Slamato, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.

Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Tukiran Taniredja, Efi Miftah Fadli, Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, Bandung : Alfabeta, 2014.

Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan* , Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta : Indeks, 2016.

Weni Tria Anugrah Putri Dan Sri Hariani “*Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah Dasar*” *Jurnal Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak*, No. 3170-5419 , 2014.

